SEASON FINALE
SUPERNATURAL
RPG
3D&T

Introdução

Supernatural e RPG são duas coisas que surgiram na minha vida de um jeito estranho,inesperado.

A primeira vez que ouvi falar de Supernatural foi através de um amigo de infância meu,que me contou algumas coisas.Achei interessante,mas não botei muita fé,nem me preocupei em saber mais.Alguns meses depois,fui pra casa do meu primo Guilherme (meu parceiro nesse projeto),e encontrei ele assistindo Supernatural no PC.

Esse foi meu primeiro contato.

Apesar de ele já ter assistido tudo,naquelas férias que passei lá,começamos a assistir tudo de novo.Ele,que é um tirano,sempre me obrigava a ficar assistindo depois da meia noite vários episódios,quando eu estava morrendo de vontade de ir dormir.

Eu,que sou um cara preguiçoso,serei eternamente grato a ele por isso.

Naquelas duas semanas que passei na casa dele,assistimos a primeira temporada e metade da segunda.Seis meses depois,voltei pra lá,e assistimos até a terceira.Depois de mais seis meses,assistimos da quarta até a quinta.

Em suma,demorei mais de um ano pra assistir aproximadamente 120 episódios de 40 minutos cada.Cerca de 4800 minutos,cerca de 80 horas de minha vida foram gastas assistindo Dean e Sam Winchester exorcizando demônios.

Se me arrependo?Nem um pouco.

Isso sobre Supernatural.Agora,sobre RPG,começou de modo nada parecido.

Eu ouvi falar não me lembro de onde sobre esse tipo de jogo.Mas a primeira vez que joguei foi com meus amigos Victor e Caíque,jogamos Naruto,usando um sistema que eu mesmo criei.

Um sistema meio bobo,com vários erros,nenhuma Perícia e sem possibilidade de se desenvolver uma boa história.Mas seria o pontapé inicial.

Meu contato com 3D&T veio a partir de Holy Avenger,o mangá feito pelo trio Cassaro-Awano-Reis.Ganhei,de um tatuador amigo do meu pai,o Pipo,três edições de Holy Avenger.Indo atrás do resto,me familiarizei com o universo de Tormenta e,lendo as sessões de carta,respondidas pela xamã centaura Odara,me familiarizei mais ainda com o RPG.

Fui atrás de mais.Li Vampiro-A Máscara,Demônios-A Divina Comédia,Tormenta,3D&T...e,na casa de meu primo Guilherme,após ter me informado bastante,decidimos começar a jogar RPG.

Mas jogar o quê?A resposta era tão óbvia que chegava a ser besta.

Supernatural!Vamos jogar Supernatural!

Então,depois de dois dias discutindo,criamos essa conversão de Supernatural pra 3D&T.

E,aqui,disponibilizamos para fãs de RPG e Supernatural.

Para os fãs de RPG,oferecemos uma adaptação para um bom jogo,uma boa campanha.

Para os fãs de Supernatural,oferecemos um meio de conhecer o RPG,um jogo ótimo que qualquer um pode jogar.

E aqui vamos nós.

“Saving people,hunting things.The family business!”

Agradecimentos a...

Deus,e a Força,por fazer de mim o que sou

Minha família,especialmente minha mãe,por fazer de mim o que sou

Meu primo Guilherme Dias,por ser meu colega de banda,RPG,Supernatural e amizade

Meu primo Fernando,irmão do Guilherme,por apontar defeitos na ficha do Dean Winchester

Meu irmão,por me encher o saco querendo jogar Tormenta

Você,leitor,que está lendo o que eu escrevo

E todos que contribuíram pra fazer desse projeto uma realidade

Início

O que é RPG?

RPG é a sigla para *Role Playing Game*,ou seja,Jogo de Interpretação de Papéis.O nome é apropriado,pois,no RPG,você interpreta um outro papel,é alguém diferente de você (às vezes mais,às vezes menos),que vive aventuras em um mundo bem diferente do seu (ou nem tanto,em alguns casos).Funciona como uma peça de teatro em improviso,podendo ser Live-Action (ação ao vivo,com os jogadores representando literalmente como numa peça de teatro),ou de mesa (jogado como um jogo de tabuleiro,com os jogadores agrupados em torno de uma mesa dizendo em voz alta as ações de seus personagens).Aqui,você fará o papel de um caçador,anjo,demônio,anjo caído ou um dos Escolhidos.

O que é 3D&T?

3D&T é um sistema de regras inventado por Marcelo Cassaro,um sistema mais indicado para iniciantes,pois tem regras simples e os únicos materiais indispensáveis são o livro com as regras,papel,lápis e um dado comum de seis faces.

O que é Supernatural?

Peraí,você pegou esse livro pra ler e NÃO SABE o que é Supernatural?Ok,Supernatural é uma série de televisão criada por Eric Kripke,que conta a história de dois irmãos: Samuel (Sam) e Dean Winchester,que vagam pelo país em um Chevy Impala 1967 caçando criaturas sobrenaturais e enfrentando as forças do Céu e do Inferno.

Do que preciso pra começar a jogar?

O mais básico você já tem:esse livro.Fora isso,precisará de papel,lápis,um ou mais dados de seis faces e o mais importante:um grupo.
Se não conhecer ninguém que entenda de RPG,DEVORE esse livro,pois você terá que bancar o mestre do grupo.Para formar um grupo,escolha alguns amigos desocupados,à procura de algo diferente pra se fazer ou simplesmente fãs de Supernatural.Se disser que é RPG,vão se interessar,mas nem tanto.Se disser que é Supernatural,certeza que vão entrar DE CABEÇA no jogo.
Basta um grupo de duas ou mais pessoas,fora você,o Mestre.

Qual o papel do Mestre?

O Mestre é o jogador que coordena o jogo.Também referido como Narrador,ele é quem diz o que acontecerá na aventura que os jogadores estão jogando.O correto é o Mestre não possuir um personagem próprio,mas,pessoalmente,no meu grupo eu tenho meu personagem.Apenas tenha o bom senso de saber ser justo e apresentar desafios difíceis mesmo pra você,se for o Mestre e decidir ter um personagem.
Mesmo sem ter o personagem,o mestre pode controlar todos os outros personagens não-jogadores (chamados de NPC's,o que seria *Non-Playing Character.*).Assim,ele decide se,no meio da jornada,os jogadores irão se encontrar,por coincidência ou não,com os irmãos Winchester em algum caso,ou pior,se terão o azar de cruzar o caminho de Lilith ou Azazel.
O Mestre também deve coordenar todo o processo de criação de um personagem,e saber todas as regras de cor e salteado.Assim,sugiro que o Mestre também leia,além desse livro,o Manual 3D&T ou 3D&T Alpha.
O Mestre tem a palavra final sobre absolutamente TUDO.A decisão final cabe sempre ao mestre.Ele pode,inclusive,se achar necessário,aplicar regras diferentes da vistas nesse livro.Mas deve ser sábio em todas as suas decisões.

Criando um personagem

Para criar seu personagem,é necessário preencher a ficha que está no final desse livro.NÃO escreva na ficha,tire xérox da ficha para usar.
Na ficha,você verá as Características dos personagens.São 5:

Força (F):

A força física do seu personagem.Serve para medir o potencial de um ataque de perto.Além disso,pode ser usado em Testes aonde seja necessário força física.

Habilidade (H):

A agilidade física e mental de seu personagem.É a mais importante das características,pois influi tanto no ataque como na defesa.Serve também para testes que envolvam velocidade ou precisão.

Resistência (R):

O vigor e a constituição do personagem.A Resistência determina seus Pontos de Vida iniciais (sua Resistência multiplicada por 5).

Armadura (A):

É a proteção básica de um personagem.Determina o redutor que é tirado de um ataque feito com sucesso.

Poder de Fogo (PdF):

A capacidade de se poder atacar de longe.Determina seu dano por ataques com armas de fogo e semelhantes.
Assim,veja a tabela abaixo,para se ter uma ideia:

Atributo	Descrição
Força	O Fraco: Você pode erguer 20kg. ● Médio: Você pode erguer 50kg. ●● Bom: Você pode erguer 100kg ●●● Forte: Você pode erguer 200kg. ●●●● Excepcional: Você pode erguer 400kg. ●●●●● Extraordinário: Você pode erguer 800kg.
Habilidade	O Fraco: Você é bem estabanado, então não use uma serra elétrica. ● Médio: Você consegue andar e mascar chiclete ao mesmo tempo. ●● Bom: Você tem um excelente potencial atlético a ser desenvolvido. ●●● Ótimo: Você consegue fazer malabarismo com cinco facas. ●●●● Excepcional: Você consegue fazer malabarismo com cinco facas e de olhos vendados. ●●●●● Extraordinário: Você é difícil de vencer em combate; raramente falha ao realizar um ataque ou esquiva.
Resistência	O Fraco: Você tem constituição frágil. ● Médio: Você tem uma saúde razoável. ●● Bom: Você está em boa forma, o resultado de exercícios regulares. ●●● Ótimo: Você poderia correr uma maratona. ●●●● Excepcional: Você é suficientemente vigoroso para sobreviver a quase tudo. ●●●●● Extraordinário: Tanque de guerra.
Armadura	O Fraco: Se não puder contar com sua Habilidade, qualquer dano que você receber vai feri-lo. ● Médio: Proteção mediana. Você consegue se proteger de ataques pouco poderosos. ●● Bom: Você consegue se proteger de ataques poderosos. ●●● Ótimo: Sua pele ou couro apresenta uma rijeza incrível. ●●●● Excelente: Você poderia até mesmo dispensar o uso de armaduras metálicas. ●●●●● Excepcional: Colossus é você?
Poder de Fogo	O Fraco: Você é impreciso para ataques à distância. ● Médio: Você acerta latinhas encima de um muro. ●● Bom: Caçador de finais de semana. ●●● Ótimo: Arqueiro olímpico ●●●● Excepcional: Atirador de elite. ●●●●● Extraordinário: Predador.

Lembrando que 3D&T é um jogo que se destacou por sua capacidade de se criar personagens superpoderosos,sem prezar tanto o realismo,ao contrário de GURPS,por exemplo.Assim,não se surpreenda se constatar que Dean e Sam podem erguer 200 KG.Afinal,isso é apenas um jogo.
Essa tabela foi retirada do Super Manual 3D&T Turbo Revisado.

No início da criação de um personagem,você tem 10 pontos para distribuir entre essas características.Mas isso só será feito após a escolha do conceito do personagem.Ou seja,depois de decidido o que ele será.
Um personagem pode ser:

Humano

Custo:0 pontos

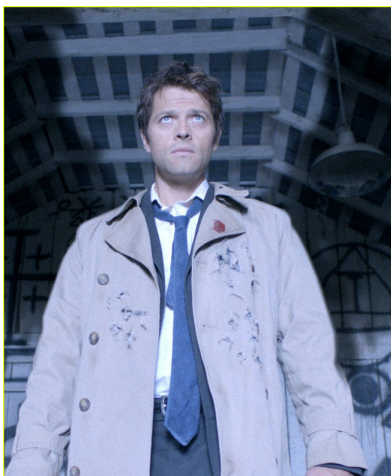
É o humano caçador normal.Não possui superpoderes,apenas a experiência que conseguiu em seu tempo como caçador.Pode ser Caçador,Especialista,Construtor ou Caçador de Recompensas

Demônio

Custo:2 Pontos

São os pecadores condenados ao inferno que,depois de anos de sofrimento,começaram a trabalhar para Lúcifer,Azazel,entre outros demônios poderosos.A grande maioria é cruel,traiçoeira e sem

escrúpulos,mas personagens jogadores que decidam ser demônios não precisam necessariamente ser malignos.
Possui as seguintes Vantagens e Desvantagens:
Arma Viva Nível 1:Demônios podem matar pessoas apenas com as mãos,pois possuem bastante força e agilidade.
Aparência Agradável:Por poderem escolher o corpo que quiserem,os demônios normalmente escolhem corpos de aparência bela,para poderem enganar humanos mais facilmente.
Imortal:Um demônio exorcizado pode voltar em 2d dias,mas em um corpo humano diferente.Note que o retorno em um corpo diferente não anula a Vantagem Aparência Agradável,pois basta que ele possua outro corpo de aparência agradável.Imortal não se aplica se ele for morto com The Colt ou Ruby's Knife.Nesse caso,ele morre definitivamente.
Técnicas:Pode comprar Manipulação Física,um dos poderes demoníacos mais comuns.Também podem comprar Exorcismo para Anjos.
Má Fama:Demônios nunca são bem vistos por caçadores,muito menos por anjos,não importa quais sejam suas intenções.Se um demônio executar um grande feito que o torne conhecido e anule essa Má Fama com relação a caçadores (algo quase impossível de ser realizado),será considerado um traidor pelos demônios,receberá Má Fama com a relação a TODOS os demônios e será caçado por eles.
Terreno Desfavorável (igrejas e locais sagrados):Um demônio não pode entrar em igrejas e locais sagrados sem fazer um teste de Resistência.Se passar,ainda assim receberá um redutor de -2 em sua Resistência.Se falhar,não poderá entrar e deverá esperar 2d turnos para tentar novamente.

Anjo

Custo:3 Pontos

São os seres divinos,seguidores das ordens de Deus.Apesar disso,nem todos os anjos são “bons”,mesmo os não-caídos.A maioria é cruel,implacável e impiedosa com quem fique no caminho das ordens recebidas.Novamente,embora esse seja o estereótipo,um personagem jogador não precisa seguir esse padrão.

Possui as seguintes Vantagens:

Arma Viva Nível 1:Como os demônios,os anjos também podem matar alguém apenas com as mãos,pois possuem força física maior que o comum.

Podem comprar Cura do Senhor,Toque Divino e Ira do Senhor,habilidades celestiais.Pagando 5 pontos,recebem todas elas.

Recebem +1 em Habilidade.

Custo:2 Pontos

São Anjos rebeldes,que decidiram se rebelar contra Deus (Lúcifer),ou simplesmente viver como humanos normais (Anna).Os motivos que levam um Anjo a se tornar um Caído são muitos,e podem render uma história interessante pra ser seguida.

Possui as seguintes Vantagens e Desvantagens:

Pode comprar Toque Divino por 3 pontos,e qualquer outra habilidade angelical pelo dobro de pontos normal.Recebe +1 em PdF,F e H.

Escolhidos

Custo:5 Pontos

São humanos especiais que receberam sangue de demônio,desenvolvendo poderes demoníacos juntamente com habilidades humanas.Não precisam necessariamente ser Escolhidos de Azazel,como Sam,mas devem ter recebido sangue ainda bebês de um demônio poderoso.

Possui as seguintes Vantagens e Desvantagens:

Podem comprar Exorcismo por apenas 1 ponto:Como Ruby ensina a Sam,Escolhidos podem usar seus poderes para exorcizar demônios muito mais facilmente do que a leitura do Texto de Exorcismo,e as chances de a vítima sobreviver são maiores (role 1d6.Resultado ímpar:ela sobrevive)

Podem comprar Manipulação Física:Escolhidos podem desenvolver essa habilidade demoníaca.

Manipulação da Mente: Com treinamento,o Escolhido pode manipular a mente de pessoas comuns e fazer com que ajam conforme ele queira.

Prever o Futuro:Possibilita ao Escolhido prever o futuro.

Um Escolhido recém-criado pode possuir uma dessas habilidades sem treinamento,desde que pague os pontos necessários por ela.Para conseguir as outras,deve-se treiná-la pelo menos 1d horas por dia durante 1d dias,depois de pagos os pontos necessários.

Recebe +2 Pdf.

Dependência:Se o Escolhido desenvolver dois dos poderes listados acima,ou mais,deverá beber sangue de demônio pelo menos uma vez a cada 3 dias.Se não,vai perder 1 ponto de Resistência por dia (o que vai reduzir seus Pontos de Vida).A partir dos seis dias,deve fazer um Teste de Resistência -1 por dia pra não fugir e caçar o primeiro demônio encontrar pra beber seu sangue.Ao chegar a 1 ponto de Resistência,já não vai fazer testes e VAI fugir e caçar o primeiro demônio que encontrar.Se algo o impedir de fazer isso,ele será “curado” do sangue demoníaco,perderá essa Desvantagem,mas perderá todos os seus poderes.Para recuperá-

los,deve beber 1d litros de sangue de uma só vez,mas recuperará essa Desvantagem,igualmente.
Má Fama:Quando,por algum motivo,se espalha o fato que o personagem possui sangue demoníaco,será tratado como um demônio,podendo até ser caçado por alguns caçadores.Se o personagem já começa com Má Fama ou não,é um assunto que deve ser discutido sobre a história do personagem,e a palavra final é do Mestre sobre isso.

Humanos:Conceitos de Caçadores

Na parte de Humanos,apenas citamos que eles podem ser caçadores,não citamos nenhuma vantagem especial.Isso se deve ao fato de que existem diversos tipos de caçadores,com especializações diferentes.Por exemplo,enquanto John Winchester é um Caçador,Bobby Singer é um Especialista e Construtor.Ou seja,enquanto John apenas sabe descer a porrada em demônios muito bem (normalmente os identifica através de anotações em seu diário),Bobby conhece mais técnicas,espécies de criaturas,segredos e rituais,e ainda sabe construir e consertar armas e ferramentas.
Existem basicamente quatro tipos de caçadores,que são:

Custo:1 Ponto
Embora todos os humanos que lutam contra o Sobrenatural possam ser chamados de caçadores,o Caçador típico é esse:o guerreiro,a força de um time de caçadores,que pega nas armas e faz o serviço como deve ser feito.
Recebe +1 em PdF
Pode comprar Arma Viva.

Especialistas

Custo:2 Pontos

São os mais experientes,com mais conhecimentos sobre seres sobrenaturais.Normalmente têm a disposição recursos como bastante livros ou um computador com o HD cheio de arquivos de informação.

Podem detectar a fraqueza de um inimigo sem consultar a ninguém (Teste de Habilidade +2) e recebem gratuitamente +1 de Resistência.

Também recebem uma Perícia qualquer gratuitamente.

Construtores

Custo:2 Pontos

São os que podem fazer ferramentas úteis para o grupo.

Podem comprar Manutenção de Armas,recebem a perícia Máquinas e recebem gratuitamente +1 de Armadura.

Caçadores de Recompensa

Custo:1 Ponto

São caçadores que usam o Sobrenatural a seu favor,agindo como mercenários e trapaceiros e levando a vantagem sobre todos.Normalmente são traiçoeiros e usam os caçadores com quem se associam.

Podem comprar as perícias Crime e Manipulação por 1 ponto apenas.

Má Fama:são conhecidos como trapaceiros.Nenhum caçador irá confiar em um Caçador de Recompensa.

Um humano pode possuir até dois desses conceitos.Assim,recebe todas as Vantagens e Desvantagens dos dois conceitos,mas para possuí-los,deve-se pegar o custo do conceito mais alto e dobrá-lo.Esse será o custo para se ter os dois conceitos.

Por exemplo,se quisermos criar um Caçador que tenha conhecimentos de um Especialista,devemos pagar 4 pontos (o dobro de 2 pontos,o custo mais alto dos dois kits).

Certo,agora que conhecem todas as raças e conceitos,criaremos um personagem pra exemplificar.

Começamos com 10 pontos.Mas,antes,devemos escolher a raça e o conceito.

Começamos com o conceito.Neste exemplo,criaremos um Anjo,de nome Yvonel.É apenas um detalhe sem importância,mas a maioria dos anjos possui nomes terminados em “el”: Miguel,Gabriel,Castiel,Uriel...até Lúcifer,antes de ser banido dos céus,era chamado de Lucibel.

Certo,para ele ser um Anjo,devemos pagar 3 pontos,de modo que ficamos apenas com 7.Porém,por ser um anjo,ele recebe Arma Viva Nível 1,e pode comprar as magias Cura do Senhor,Toque Divino e Ira do Senhor.Temos apenas 7 pontos sobrando,podemos comprar as três habilidades,mas ficaríamos sem nenhum ponto para colocar

em Características.Então,optamos por comprar apenas Toque Divino,que custa apenas 1 ponto.
Agora temos 6 pontos.Olhemos as características uma por uma.
Um Anjo com Arma Viva deve ter Força.Então,colocaremos dois pontos em Força.
Habilidade é a característica mais importante de todas,pois influi no valor final de todos os ataques e defesas.Como Anjo,ele já recebe 1 em Habilidade,mas colocaremos mais dois nessa característica.
Resistência é importante pois define os Pontos de Vida iniciais,então gastaremos dois pontos em R.
Yvonel não possui nenhuma proteção alta contra ataques,então não lhe daremos nenhum ponto em Armadura.
Também não conhece nada sobre armas de fogo,assim não pode atacar de longa distância.Então,aqui,deixaremos zero em Poder de Fogo.
Agora,as Vantagens.
Decidimos que Yvonel possui grande agilidade,então pode atacar com vários ataques físicos seguidos.Assim,damos a ele a Vantagem Ataque Múltiplo,que custa 1 ponto.
Decidimos também que,embora não saiba usar armas de fogo,Yvonel é um perito em lidar com ataques vindos de longe,podendo desviar tiros com as mãos.Assim,lhe damos a Vantagem Deflexão,que custa 1 ponto.
Além disso,sempre é bom o personagem possuir pelo menos uma Perícia.Yvonel já atuou em diversas missões na Terra,em diversos lugares,portanto conhece muitas línguas.Então,lhe daremos a Perícia Idiomas.
Um personagem recém-criado possui 50 Pontos de Perícia (PPs),que funcionam de um jeito um tanto diferente.Quando você compra uma Perícia nova,deve decidir quantos PPs investe nelas.As perícias são as únicas que precisam de dados de 10 faces,pois se tratam de porcentagem.Ou seja,se você investe 50 pontos na perícia Idiomas,você tem 50% de chance de conhecer o idioma apresentado e poder entendê-lo.Inicialmente você recebe 50 pontos de Perícia,que serão perdidos se o personagem não adotar nenhuma,mas futuramente 50 PPs podem ser comprados por 1 ponto comum.
Como Yvonel tem apenas uma Perícia,aplicaremos todos os pontos nessa Perícia.Assim,Yvonel tem Idiomas 50%.
Então,vimos que gastamos,ao todo,13 pontos (3 pela Raça,1 na compra da técnica,7 em Características e 2 em Vantagens).É mais do que o permitido.Para resolver isso,existem dois caminhos:podemos voltar e retirar algum ponto gasto,até

chegarmos a 10 pontos,ou adotar Desvantagens.Optamos pela segunda opção.
Então,decidimos que Yvonel não possui sorte,pois sempre algo dá errado com ele.Assim,damos-lhe a desvantagem Azar,que faz com que seus testes bem-sucedidos possam falhar se,em uma nova rolagem de dados,for tirado um 6.Além disso,o Mestre pode fazer algo dar errado com ele na aventura,usando essa Desvantagem como motivo do ocorrido.
Sem dúvida é um inconveniente,mas lhe custa -2 pontos.Ou seja,lhe dá 2 pontos pra gastar aonde quiser.Neste caso,usaremos para “quitar a dívida de pontos”.
Mas ainda falta um ponto.Assim,nos decidimos por Fetiche.
Decidimos que os poderes angelicais de Yvonel vem de sua Graça,que está presa em um cristal e fica permanentemente presa em seu pescoço.Se for roubada e não for recuperada em 1d dias,Yvonel perderá seus poderes angelicais permanentemente e receberá uma penalidade de -1 em todas as suas Características.
Algo preocupante (principalmente para um personagem que já possui Azar),mas que lhe custa -1 pontos,o que lhe possibilita “quitar sua dívida”.Assim,ele já fica pronto para participar de uma aventura.
Note que o jogador poderia ter adotado mais Desvantagens,para conseguir mais pontos e comprar mais Vantagens,Técnicas ou investir em Características.E também que,se alguma Vantagem ou Desvantagem não fosse de acordo com o que o Mestre planeja para a campanha,o Mestre poderia proibir tal vantagem.Por exemplo,seria ridículo um Anjo possuir Terreno Desfavorável em igrejas e locais sagrados,ou um Demônio possuir Arena nesse locais.Assim,o Mestre poderia proibir essas Vantagens e Desvantagens pra esses tipos de personagens.
Assim,temos:
Yvonel
F2,H3,R2,A0,PdF0
10 PVs
Anjo,Ataque Múltiplo,Deflexão,Azar e Fetiche
Perícias:Idiomas 50%
Técnicas:Toque Divino
Agora,o principal.Até agora,criamos apenas habilidades.Até agora,ele é apenas um pacote de Características,Vantagens e Desvantagens.Não é um personagem.Então,criaremos sua história:
Yvonel é um Anjo do Senhor.Veio à Terra com a missão de espionar as ações dos Caçadores,que podem se tornar um problema futuramente para os céus.Por não possuir muitos

poderes,essa não é uma missão de ação,apenas de observação e espionagem.Ele entra em contato com um grupo de caçadores,para espioná-los e auxiliá-los em casos sobrenaturais.Porém,Yvonel começa a sentir atrações humanas por Victoria,uma Caçadora do grupo.Yvonel vê nela o pecado e a tentação,e se sente atraído,mas,ao mesmo tempo,se pergunta porque a atração carnal seria um pecado.Entre pensamentos confusos,ele pensa que deve manter a fé e a cabeça fria,ou vai se tornar um Anjo Caído...
Aqui,vemos a história de Yvonel e como ele veio à Terra,além de suas experiências com humanos,e seus temores de se tornar um Anjo Caído.
Além da história,podemos criar detalhes sobre a personalidade dele,como,por exemplo,dizer que ele nunca sorri,ou que aprendeu com os humanos a jogar xadrez,ou que não gosta quando Victoria faz piadinhas maliciosas em sua frente.Esses são detalhes técnicos para a construção da personalidade de seu personagem,e não influem em jogo.Ou seja,Yvonel não pode jogar xadrez profissionalmente,como se tivesse a Perícia Esportes,nem precisa bater em Victoria porque ela perguntou se anjos possuem órgãos sexuais,como se fosse um Código de Honra.São apenas detalhes para construir a individualidade do personagem.
Para ajudar na construção do personagem,você pode também responder ao seguinte questionário:

PERGUNTAS PARA HUMANOS (QUALQUER TIPO)

1-Onde seu personagem nasceu e cresceu?
2-Quem são/eram seus pais?Como se chamam/chamavam?
3-Ele tem irmãos?
4-Qual a relação dele com sua família (se possuir uma)?
5-Descreva em palavras a infância do personagem
6-Como foi a escola/faculdade do seu personagem?
7-Ele possui alguma outra profissão?Se sim,por que escolheu esta?
8-Como as outras pessoas descreveriam seu personagem?
9-Como ele se descreveria?
10-Se ele pudesse mudar algo no mundo,o que seria?
11-Ele tem medo de alguma coisa em especial?
12-Ele tem alguma mania?
13-Como ele passa o tempo quando não está em um caso?
14-Que roupas normalmente veste?
15-Ele usa algum tipo de equipamento único?
16-Tem algum passatempo?
17-Que tipo de companhia ele prefere?E que tipo de amante?

18-Ele tem amigos?Eles sabem o que seu personagem faz?
19-Como ele é fisicamente,em detalhes? (se preferir,pode apenas postar uma foto)
20-Que tipo de ambições tem seu personagem?
21-Ele tem algum objetivo maior?
22-O que fará quando conseguir alcançá-lo?
23-E se falhar?
24-Ele tem alguém que considera um mentor?

PERGUNTAS PARA DEMÔNIOS

1-Qual era o nome na Terra de seu personagem?
2-Onde e quando ele nasceu e cresceu?
3-Ele conheceu seus pais?Como foi sua infância?
4-Que tipo de maldade praticava?Qual a sua especialidade?
5-O que ele fazia quando vivo?Que pecados cometeu?
6-Como foi a morte de seu personagem?Com quantos anos?
7-Ele deixou alguém que amava pra trás?Quem?
8-Como ele vê a guerra entre o céu e o inferno?É leal a quem?
9-Como ele se tornou um demônio?Como foram sua primeiras experiências sofrendo no inferno?

PERGUNTAS PARA ANJOS

1-Ele é leal a algum anjo em particular?
2-Como ele vê os humanos?
3-Já pensou em Decair?
4-Qual a atitude dele com relação a outros anjos?
5-Qual a atitude dele com relação aos demônios?
6-Qual a atitude dele com relação a anjos caídos?
7-Ele tem medo de alguma coisa em especial?
8-Como ele é fisicamente?

PERGUNTAS PARA ANJOS CAÍDOS

1-Como era seu comportamento quando ainda era um anjo?
2-Como começaram seus problemas?
3-Que tipo de problemas?
4-Como eles se agravaram?
5-Alguém ajudou seu personagem?Quem?
6-Por que ele decaiu?
7-Como se lembrou de sua história (se é que se lembrou)?
8-Ele renasceu como um mortal (Anna) ou se tornou um anjo-demônio (Lúcifer,Azazel)?

PERGUNTAS PARA ESCOLHIDOS

Repita as Perguntas para Humanos,mas acrescente:
25-Quem era o demônio que lhe deu sangue?
26-Sua família sabe ou desconfia desse fato?
27-Quais os poderes demoníacos que se desenvolveram primeiro?
28-Como você vê o uso desses poderes?Considera errado usá-los?
29-Alguém lhe ensinou a aperfeiçoar esses poderes?Se sim,quem?

Técnicas

Já foram citadas algumas técnicas de alguns conceitos de personagens.Aqui,temos a lista completa de técnicas,seguindo esse padrão:

Nome:Nome da técnica
Custo:Quantos pontos você precisa pagar ou qual conceito você deve possuir para tê-la.
Descrição:Descreve o que exatamente ela faz.
Efeito:O que ela faz,em regras de jogo.

LISTA

Nome:Exorcismo
Custo:2 Pontos e Humano,ou 1 Ponto e Escolhido
Descrição:Depois de se imobilizar o demônio de algum modo (tornando seu status Indefeso),a pronunciação de palavras em latim da Bíblia retiram o demônio do corpo de seu hospedeiro,mandando-o de volta pro inferno.Isso demora 3 turnos. Depois disso,há uma chance em 6 de o corpo hospedeiro continuar vivo (tirando-se 1 no dado).Escolhidos usam uma forma alternativa,aonde eles simplesmente apontam com a palma da mão e o hospedeiro “vomita” o demônio,que volta pro inferno.Essa forma demora apenas um turno,mas o alvo deve estar Indefeso do mesmo jeito,e a chance de o hospedeiro sobreviver é de 50% (número ímpar no dado).
Efeito:Após 3 ou 1 turno,o demônio é exorcizado,só podendo voltar 2d dias depois do ritual executado.

Nome:Manipulação Física
Custo:2 Pontos,Demônio ou Escolhido
Descrição:Usa poderes demoníacos para manipular as pessoas,agarrando-as à distância,imobilizando-as ou ainda estrangulando-as.
Efeito:
1º Nível (empurrar): F+H+1d+2 (necessário um Teste de Habilidade)
2º Nível (imobilizar/3 Pontos): Um teste de Habilidade é feito.Se for contra Demônio,qualquer tipo de caçador,ou Escolhido,a vítima tem direito a um Teste de Resistência para tentar evitar a paralisia.Falha resulta na imobilização por até 1d turnos.Não funciona contra Anjos ou Anjos Caídos.
3º Nível (estrangular/5 Pontos): Repete o procedimento da imobilização.Se for positivo,novamente se dá um teste de Habilidade.Se for positivo,a vítima perde 2 PV por turno.A vítima tem direito a um Teste de Resistência por turno.Se conseguir,se livra do estrangulamento e da imobilização.

Nome:Prever o Futuro
Custo:2 Pontos,Escolhido
Descrição:O personagem tem uma visão do futuro,o que pode ser feito através de muita concentração.
Efeito:O jogador pode perguntar ao Mestre uma única coisa sobre essa aventura,fazendo seu personagem adivinhar o futuro e ver o que irá acontecer.

Nome:Arma Viva
Custo:2 Pontos,Humanos (somente Caçadores),Demônios,Anjos e Escolhidos
Descrição:O personagem tem alta força física,e tem força suficiente para matar apenas com as mãos desarmadas.
Efeito:
1ºNível (Inicial):F+H+1d (não muda nada na FA,mas pode matar com esse dano,enquanto o normal só pode nocautear)
2º Nível (2 Pontos):F+H+1d+2
3º Nível (3 Pontos):F+H+2d
4º Nível: (4Pontos) F+H+3d-2

Nome:Toque Divino
Custo:1 ponto e Anjo,ou 3 pontos e Anjo Caído
Descrição:O Anjo ou Anjo Caído vai até a vítima,encosta em sua testa e ela cai inconsciente.

Efeito:O usuário faz um teste de H+2.Se for bem-sucedido,a vítima faz um Teste de Resistência +1.Se falhar,cai desacordada por 2d turnos.Se resistir,a técnica é anulada.O Anjo ou Anjo Caído pode repetir o ataque somente 5 turnos depois,independente de ter funcionado ou não.

Nome:Cura do Senhor
Custo:2 pontos,Anjo
Descrição:O anjo vai até o ferido,encosta em seu ferimento e pronuncia uma prece.A ferida fecha automaticamente.
Efeito:Recupera 2d+2 PVS de um companheiro (não pode ser usada em si próprio).Pode ser usada apenas uma vez por luta.

Nome:Ira do Senhor
Custo:3 pontos,Anjo
Descrição:Equivale,na aparência,a Manipulação Física nível 3.
Efeito:Inflinge um dano de 2d+H+R no oponente,que ignora Armadura.Pode ser usada apenas uma vez por luta.

Nome:Manutenção de Armas
Custo:1 ponto,Construtor
Descrição:O Construtor pode consertar armas quebradas e criar armas simples.
Efeito:Pode criar ou consertar as seguintes armas nesse tempo:
1º Nível:Faca e Soco Inglês,em 2 dias/Conserto em 4 dias
2º Nível (3 Pontos):Cutelo e Besta,em 5 dias/Conserto em 3 dias
3º Nível (5 pontos):Colt Python e Glock 20,em 6 dias/Conserto em 2 dias
4º Nível (7 Pontos):Remington 1100 em 7 dias/Conserto em 1 dia
No 4º Nível também é possível se fazer mais balas para “A Colt”,se a tiver conseguido em campanha.É necessário ter um demônio ajudando,e a duração é de 7 dias.Mas só é possível se fazer 6 balas por vez.
Desde o nível 1 pode fabricar lança-chamas em caso de necessidade.

Manipulação da Mente:
Custo:3 pontos,Escolhido
Descrição: Com treinamento,o Escolhido pode manipular a mente de pessoas comuns e fazer com que ajam conforme ele queira.
Efeito:Não funciona com Demônios,Anjos ou Anjos Caídos.A vítima tem direito a um teste de Resistência para evitar ser controlado.Se

falhar,obedecerá qualquer coisa que o Escolhido ordenar.Para uma nova ordem,a vítima tem direito a um novo Teste.

Nome:Exorcismo para Anjos
Custo:5 pontos,Demônio ou Escolhido
Descrição:O Demônio ou Escolhido faz o equivalente ao Exorcismo dos Escolhidos.O Anjo vomita uma massa branca que sobe até o céu.Pode voltar depois de 2d dias.
Efeito:O anjo larga seu receptáculo humano.Para dar certo,o Anjo deve estar Indefeso e ainda é necessário um Teste de Habilidade -2 e um de Força sem redutores.

Nome:Círculo de Aprisionamento de Demônios
Custo:1 ponto,proibido apenas para demônios
Descrição:O personagem desenha um círculo cheio de símbolos no chão ou no teto,e,se um demônio ficar em cima ou embaixo desse círculo,ele fica preso dentro do espaço desse círculo.
Efeito:Desenhar o círculo requer 5 turnos.Depois de feito,se um demônio entrar no espaço desse círculo,ele imediatamente fica Indefeso.

Essas são algumas das técnicas de caçadores que me lembrei.Existem outras,e,para adaptação delas,todo Mestre deve ver as regras e determinar quais os custos e efeitos justos para ela. Além disso,nos Manuais 3D&T e 3D&T Alpha existem muitas Vantagens e Desvantagens,além de magias.Com a aprovação do Mestre,qualquer magia,Vantagem ou Desvantagem desses manuais pode ser adotada por jogadores.Mas,novamente,tenha bom senso.Pelo amor de Deus,Anjos voam,Caçadores não.

Armamento

Aqui,temos a lista de armas que o jogador pode comprar.Alteram o valor da FA ou FD em uma luta,e são compradas com o dinheiro ($).

Regras avançadas sobre combate são vistas mais pra frente.

Armamento	Preços	FA	Alcance	Peso
Ataque desarmado	x	f+h+1d	x	x
Besta	90$	pdf+h+2d	6m	3,5 kg
Colt Pyton	475$	pdf+h+2d+2	6m	1,5 kg
Faca	40$	f+h+1d+1	3m	0,5 kg
Glock 20	640$	pdf+h+2d+2	20m	1,5 kg
Soco inglês	7$	f+h+1d x	x	0,5 kg
Lança chamas	500$	pdf+h+2d+2	1m	25 kg
Cutelo	10$	f+h+1d+2	3m	1 kg
Munição				
Besta	24$	x	x	0,5 kg
Colt Pyton	37$	x	x	0,5 kg
Glock 20	20$	x	x	0,5 kg
Combustível	160$	x	x	1 kg
Especiais				
Água Benta	10$		x	0,5 kg
Serra Elétrica	70$	pdf+h+3d-1	x	5kg
Sal	10$	x	x	0,5 kg
Notebook	3000$	x	x	2,5 kg
Roupa Formal	550$	x	x	1,5 kg
Lanterna	10$	x	x	0,5 kg
Armadura		FD		
Jaqueta de Couro	50$	A+h+1d+1	x	2kg
Colete Leve	200$	A+h+2d-2	x	1,5 kg
Colete Médio	250$	A+h+2d-1	x	2 kg
Colete Padrão	280$	A+h+2d	x	4 kg
Colete Especial	400$	A+h+2d+2	x	7 kg
Colete Reforçado	550$	A+h+3d-2	x	10 kg

Lembrando que o normal,para as coisas comuns,é os personagens usarem o “golpe do cartão de crédito”,o que equivale a Recursos ilimitados.Mas isso se aplica apenas a alimentação,combustível e coisas comuns.Para os equipamentos dessa lista,deve-se usar o dinheiro ganho na aventura,cuja quantia fica a critério do Mestre.

Perícias

Perícias são habilidades que os personagens possuem em situações fora de combate,que não influenciam em luta,mas podem ser úteis.
Por exemplo,se,em uma perseguição de carros,o carro dos demônios bateu no Chevy Impala dos Winchester,e o fez ir de encontro a uma árvore,é bem pouco provável que ele ande.Nesse caso,será necessário o uso da perícia Máquinas,que pode simplesmente fazer o personagem executar sua ação automaticamente,ou,a critério do Mestre,pode ser pedido um Teste de Habilidade para saber se a ação foi executada com perfeição ou não.Toda perícia deve ser comprada por 2 pontos,mas um Especialista recebe uma delas automaticamente.
As perícias básicas são:

ARTES-Você é um artista.Sabe desenhar,pintar,atuar e cantar,além de poder reconhecer obras de arte e ter mais facilidade para se lembrar de desenhos e figuras.
ANIMAIS-Você entende de animais.Sabe tratá-los,domá-los,montá-los,e pode até dar primeiros-socorros a um animal.

CRIME-Você é um criminoso.Sabe roubar,mentir,trapacear e agir furtivamente.
ESPORTES-Você conhece esportes.Portanto,sabe nadar,correr rapidamente,saltar alto e longe,entre outras façanhas mostradas em esportes.
INVESTIGAÇÃO-Você é um investigador.Sabe procurar e localizar pistas,manipular as pessoas para conseguir a informação que quer e agir furtivamente para facilitar sua investigação.
IDIOMAS-Você é poliglota.Sabe falar as mais conhecidas línguas do mundo,além de algumas antigas,como latim.
MANIPULAÇÃO-Você sabe manipular as pessoas a seu redor,seja com lábia,sedução,ameaças ou mesmo tortura.
MÁQUINAS-Você tem habilidades de um mecânico.Sabe consertar e pilotar máquinas em geral.Lembrando que isso NÃO se aplica ao conserto de armas.Para isso existe a Técnica Manutenção de Armas.
MEDICINA-Você tem habilidades de um médico.Sabe cuidar de doenças menos graves,fazer cirurgias e primeiros-socorros.
SOBREVIVÊNCIA-Você consegue se adaptar a lugares diferentes.Em ambientes selvagens,pode reconhecer bons lugares pra repousar,buscar alimentos,água,entre outros fatores.

Perícias funcionam um pouco diferente do comum.
Quando você cria um personagem e compra uma Perícia,já recebe 50 Pps (Pontos de Perícias) para investir nele.Esses pontos indicam suas chances de obter sucesso ao usar essa Perícia.
Para o cálculo de Perícias,são necessários dois dados de dez faces.Um deles será a dezena,e o outro a unidade.Para isso,é recomendado que seja de cores diferentes.
Assim,quando você declara que vai fazer um Teste de Perícia,deve jogar os dois dados.Digamos que você tem um dado preto e um branco,e que adotou o preto como dezena e o branco como unidade.Você deve jogar,e,de acordo com o resultado,obterá um número de 1 a 100.Para passar no Teste,esse número deve ser menor ou igual à sua porcentagem nessa Perícia.
Por exemplo:Dean está tentando consertar o Chevy Impala 67,que sofreu um problema no motor.Dean possui Máquinas 50%.Então,ele tem 50% de chance de conseguir consertar o carro.Ele joga os dados,e consegue 4 no dado preto e 5 no dado branco.Ou seja,45.Logo,ele conseguiu consertar o carro.
Se tivesse falhado,um novo teste só poderia ser feito após 1d horas.

Para conseguir melhorar suas Perícias,você pode comprar 50 Pps por um ponto de jogador comum.Se você não comprou nenhuma Perícia quando criou o personagem,você NÃO PODE recuperar os Pps iniciais,mesmo que compre uma Perícia depois.Assim,se você passou a vida sem aprender a falar outros idiomas,não é após ter apenas encontrado um dicionário de alemão que você sairá depois de um dia falando fluentemente.

Vantagens e Desvantagens

São fatores que podem tanto te atrapalhar como te ajudar no jogo.Vantagens são habilidades úteis,diferentes das técnicas específicas (na teoria,qualquer um pode ter qualquer vantagem ou desvantagem,a critério do Mestre),que custam pontos para serem compradas,enquanto Desvantagens são coisas que te atrapalham no jogo,mas que,ao adotá-las,você ganha pontos extras pra gastar aonde quiser.Por exemplo,se você adotar Má Fama durante a criação de seu personagem,ele ganhará mais um ponto de personagem,que pode ser gasto aonde quiser.
Lembrando que Vantagens e Desvantagens podem ser adquiridas em Campanha.Vantagens podem ser aprendidas se gastando os pontos necessários,mas se lhe for imposta uma Desvantagem,você NÃO receberá pontos por ela.Como é?Você rouba o Colt dos Winchester,todos os caçadores passam a te odiar e você ainda quer ganhar pontos por isso?
Aqui temos as principais Vantagens e Desvantagens.A critério do Mestre,qualquer Vantagem ou Desvantagem vista nos Manuais 3D&T ou 3D&T Alpha pode ser adotada por seu personagem.Porém,seja sensato.Um Elfo Construto no mundo de Supernatural não dá,né?

Vantagens

Aliado:
Custo:1 ponto cada
Você tem um aliado,um companheiro com quem pode contar,como por exemplo Sam e Dean,que possuem Bobby como aliado.Sam e Dean são Parceiros,outra Vantagem,explicada mais adiante.
O aliado é um NPC,controlado pelo Mestre.Você pode criá-lo se quiser,mas o Mestre deve aprovar seu parceiro (não adianta criar um aliado Arcanjo pra um personagem Demônio).Seu aliado pode ajudar você quando tiver problemas,mas também pode pedir sua ajuda se necessário.

Aparência Inofensiva:
Custo:1 ponto
Você não assusta ninguém.Pode ser uma menininha como Lilith,ou um velho em cadeira de rodas,como Bobby na Quinta Temporada.Além de outros benefícios,como poder entrar em lugares protegidos sem levantar suspeitas,em combate você automaticamente recebe a iniciativa,ou seja,joga primeiro,pois seu oponente não esperava que você fosse atacá-lo.Essa Vantagem NÃO funciona com alguém que já conheça sua verdadeira natureza.

Arena:
Custo:1 ponto
Você tem um lugar aonde está acostumado a agir,como seria o bar Roadhouse para Ellen e Jo Harvelle,ou recebe benefícios em lugares com os quais tem afinidade,como Castiel provavelmente teria em uma igreja.Quando está em um desses lugares,recebe +2 em sua Habilidade.

Ataque Múltiplo:
Custo:1 ponto
Você faz uma sequência de golpes múltiplos.Se você fez um ataque bem-sucedido (com Força apenas),pode jogar de novo,mas com um redutor de -1 em sua Habilidade.Ou seja,se você passou num teste de Habilidade 3 pra acertar o ataque,pode acertar outro se passar em um de Habilidade 2.

Boa Fama:
Custo:1 ponto
Você é bastante conhecido,famoso e respeitado pelos de seu núcleo (demônios por demônios,caçadores por caçadores,anjos por

anjos,etc).Ser famoso pode fazer as pessoas confiarem em você,e facilitar suas missões que envolvam outros de seu grupo.
Outro detalhe:Se você conquista Boa Fama de um lado,pode conquistar Má Fama de outro.Por exemplo,Dean Winchester conseguiu Boa Fama entre caçadores por ter matado Azazel,mas certamente os seguidores de Azazel não ficaram muito satisfeitos com isso...

Parceiro:
Custo:3 pontos
É como Aliado,mas melhor.Quando dois lutam juntos,os dois ficam como se fossem um só.Assim,todas as características mais altas de cada um se unem,como que para montar um personagem só,quando os dois parceiros lutam juntos.

Patrono:
Custo:2 pontos
Você trabalha pra alguma organização poderosa.Pode ser um agente da polícia,por exemplo,ou um espião infernal ou celestial importante.Trabalhar para uma organização lhe trará diversos benefícios,desde financeiros até uma eventual ajuda.Mas você deve seguir as ordens que ela estabelecer.

Riqueza:
Custo:3 pontos
É como Patrono,mas melhor.Você é rico,portanto,pode pagar viagens,contratar equipes de ajuda,subornar os mais curiosos...e não precisa seguir ordens de ninguém.Dinheiro não éproblema pra você.

Desvantagens

Código de Honra (-1 ponto):
Você segue um código de conduta próprio,que lhe proíbe de fazer certas coisas.Existem diversos tipos:

Inimigo (-1 ponto cada):
É o contrário de Aliado.Você possui alguém que quer vê-lo morto a qualquer custo.O Mestre pode e deve colocar esse personagem em situações que lhe ameacem.
Um inimigo de seu nível lhe dá 1 ponto,mas se o inimigo for MUITO mais forte que você (como Lilith,ou Alastair),você recebe 2

pontos.Mas tenha cuidado com inimigos,um bom Mestre pode colocá-lo nos piores momentos possíveis...

Má Fama (-1 ponto):
Você é conhecido,mas de um jeito que não gostaria.Pode ser um demônio que,apesar de agir com humanos,é encarado com desprezo por estes;ou um anjo que já fez um acordo com demônios,isso é variável.Com Má Fama,ninguém confia em você,e alguns podem chegar a caçá-lo.

Protegido Indefeso (-1 ponto cada):
Existe alguém que você precisa proteger de qualquer maneira.Alguém importante pra você,que sempre pode acabar sendo alvo dos seus inimigos,como por exemplo Lisa e Ben para Dean,na Sexta Temporada.
Quando eles estão em perigo,você não consegue se concentrar,e sofre um redutor de -1 em Testes de Habilidade.Se o Protegido morrer ou ficar desaparecido,você perde -1 ponto PERMANENTEMENTE em sua Habilidade.

Regras de Ação

Um jogo de RPG pode ter muitas ou poucas regras.Só depende do Mestre e dos Jogadores.
GURPS é um jogo que possui dezenas de regras mesmo pra ações simples,e muitos status pra um equipamento,tanto que o próprio livro diz que algumas regras devem ser ignoradas.Por outro lado,eu já mestrei uma campanha desse mesmo Supernatural RPG sem usar uma única regra sequer,ou dados.Era apenas interpretação.
Mas se você decidir seguir as regras,ainda assim precisará improvisar em um certo ponto.
Por exemplo,vamos dizer que John Winchester está acuado em um precipício enquanto um demônio o encurralou.O jogador decide passar uma conversa no demônio,depois correr pra trás dele e empurrá-lo no precipício.Não há regras pra isso.Logo,o Mestre deve inventar uma nova regra.
Ele poderia,por exemplo,primeiro verificar se John possui a Perícia Crime,Artes ou Manipulação,para poder atuar e enganar o demônio.Se tiver e passar no teste,ele conseguiu distrair o demônio,agora pra poder correr e encurralá-lo é necessário outro teste de Habilidade,mas como o demônio estava distraído,ele recebe um benefício de +2 em seu teste.Se não possuísse a Perícia,seria um trabalho muito mais difícil distraí-lo ou encurralá-lo,logo,os testes sofreriam um redutor de -2.
O Mestre pode mudar qualquer regra desse livro,desde que tenha um bom motivo.
Para usar esse jogo,são necessários apenas dados de 6 e 10 faces (6 para as jogadas comuns,10 para os testes de Perícia).Se você

não tiver dados de dez faces,pode usar um relógio ou cronômetro que mostre os décimos de segundo.Aperte pra começar a contar o tempo,conte até três e depois pause.Ignore os segundos,prestes atenção apenas nos décimos,que mostrarão um número aleatório entre 1 e 100.
Em RPG,cada personagem possui seu turno.Para calcular a vez de cada um,deve-se jogar um dado de 6 faces e somar com sua Habilidade.Os números maiores começarão,em ordem decrescente.Em um turno,você pode fazer uma ação,como um ataque,ou um Teste,ou simplesmente executar uma ação simples,que não necessita de Testes.Lembrando que,apesar de ocorrer na ordem,os turnos,em tempo de jogo acontecem simultaneamente.Ou seja,se Sam atacou Lilith com uma faca,Dean não vai ficar parado esperando ele fazer o ataque,simultaneamente ele estará fazendo outra coisa,com uma diferença de segundos para Sam.
Para fazer Testes de Características ou Perícias,pode-se haver redutores ou ou bônus.Por exemplo,Sam possui a Perícia Investigação 60%,e está perseguindo um demônio no meio de uma multidão.Como são muitas pessoas,é uma tarefa difícil,então o Mestre pode aplicar um redutor no Teste.Digamos que ele aplica um redutor de metade do Teste.Assim,Sam possui apenas 30% de chance de conseguir perseguir o demônio.Por outro lado,se estiver claro,com poucas pessoas,e ele estiver sujo de sangue,é facilmente identificável.Então,ao contrário,ele recebe um bônus.Diagmso que da metade,também.Assim,Sam possui 90% de chance de conseguir perseguir o demônio.Ou seja,só não conseguirá se for uma ANTA total...
Com Testes de Características é o mesmo,mas usamos dados comuns de seis faces.Digamos que Dean está tentando levantar um pedaço do teto que caiu em cima da perna de Jo Harvelle.Se for um pedaço grande e pesado,é um Teste de Força difícil,logo ele receberá um redutor.Assim,se Dean possui Força 3,o Teste recebe um redutor de -2.Assim,Dean apenas conseguirá na primeira tentativa se conseguir 1 no dado.Mas se Sam e Bobby ajudarem-no,será um Teste fácil,logo ele recebe +1 no Teste.Ou seja,se conseguir tirar 4 ou menos no dado,Jo estará livre.

Passando de Nível

Vamos supor que você conseguiu resolver um caso.O monstro foi morto,a mocinha indefesa foi salva,e o que você ganha? Agradecimentos?

Não,você ganha experiência.Não,é sério.Você ganha pontos de experiência,que serão usados no futuro para conseguir pontos normais de personagem.Afinal,se você acabou de construir um personagem construtor,não pode comprar Manutenção de Armas nível 3,pois custa mais pontos do que os que você dispõe no começo.Assim,pra isso que serve o sistema de pontos de experiência.

A cada 10 pontos de experiência (Pes) que você consegue,você ganha um ponto de personagem,pra gastar aonde quiser.Você ganha um PE quando:

-Consegue matar o monstro.

-Ninguém sai morto da aventura.

-Vocês resolvem tudo em tempo recorde.

Cabe ao Mestre decidir,mas eu creio que seja uma boa ideia dar aos personagens um PE extra quando eles interpretam o personagem corretamente em jogo.Afinal,RPG não é como um RPG de vídeo-game,que você pode pular a história ou não prestar atenção nela.Suas ações decidem o futuro do jogo.Assim,se,por exemplo,o personagem Yvonel,que foi criado de exemplo,disser pra Victoria “Te pego na cama,te enfio a banana,que cara você faz?”,isso será TOTALMENTE fora do que foi decidido pra seu personagem,e tornará o jogo menos realista.Recompensar boas interpretações com pontos extras pode ser um bom jeito de acostumar os jogadores ao jogo.

De qualquer jeito,você também deve descontar pontos quando eles:

-Perdem a pista do monstro e deixam-no escapar.

-Alguém morre (um ponto descontado por vítima)

-Demoram demais (assim,consequentemente,mais pessoas morrem)

E assim,o jogo evolui,e seus personagens,que começam fraquinhos,logo vão poder lutar com Lilith (ou não...).

Combate

Quando se entra em um combate,pode-se lutar contra mais ao mesmo tempo,mas pode-se apenas atacar um por turno.
Usaremos um exemplo aqui.Digamos que temos a célebre cena do episódio 10 da Quarta Temporada,aonde Alastair e mais dois demônios lutam contra Castiel e Uriel,em busca de Anna.
Nessas condições,cada um tira a sua iniciativa.Jogam os dados de seis faces,e somam com sua Habilidade.Os maiores valores começam,em ordem decrescente.
Digamos que Castiel começou.Ele decide fazer um ataque desarmado a um dos capangas de Alastair.Para saber se acertou,ele precisa fazer um Teste da Habilidade.Digamos que ele acerta.Então,deve sortear o dano que causou.O dano é de Força+Habilidade+1d6,para um Ataque Desarmado.Castiel possui F7 e H5,e tira 3 no dado.Assim,o dano total é 15.
O capanga de Alastair deve,agora,calcular quanto do ataque ele conseguiu defender.Assim,ele faz seu próprio cálculo de Armadura+Habilidade+1d6.Digamos que ele tenha A2 e H3 e tire 5 no dado.Assim,ele consegue defender 10 do dano,e perde apenas 5.Lembrando que a quantidade de Pontos de Vida é igual a Resistência multiplicado por 5.Assim,se o capanga tiver R2,ele tem 10 Pontos de Vida no total,e perdeu 5.Se levar mais um ataque pode ser seu fim...ele pode cair inconsciente ou seu receptáculo pode ficar inutilizado e ele ter que abandoná-lo.Lembrando

que,apesar do combate,uma criatura sobrenatural só pode ser destruída por seu Ponto Fraco,ou pelo Colt ou a Faca da Ruby.
E assim a luta prossegue.

Ambientação

Esse livro fornece regras para jogo em todas as Temporadas.Para isso,aqui está um resumo da série.Se você não terminou de assistir e não quer saber o que vai acontecer,NÃO LEIA.
Lembrando que qualquer coisa que está escrita aqui pode ser mudada pelo Mestre.Então,não adianta você saber o futuro de Supernatural e tentar se prevenir.Quem disse que no seu jogo é necessário esperar até Dean ir pro Inferno pra Lilith começar a quebrar os Selso do Apocalipse?Se o Mestre quiser,ele pode dizer que John Winchester se rendeu e começou a torturar condenados,e,assim,o primeiro selo foi quebrado mais cedo.
Portanto,cuidado,jogador que tentar bancar o espertinho...

Primeira Temporada

A história começa quando um desconhecido surge no meio da madrugada na casa dos Winchester,perto do berço do filho caçula,Sam Winchester.A mãe Mary vai ver o que é,mas acaba incinerada diante dos olhos de seu marido John.
Anos depois,Sam está na faculdade,com sua namorada Jessica,quando recebe a visita de seu irmão Dean,que lhe pede ajuda pra procurar o pai dos dois,que está desaparecido.Então,descobrimos que,após o incidente,John se

tornou um caçador de criaturas sobrenaturais,procurando o demônio de olhos amarelos que matou sua esposa,e seus filhos o seguiram.Sam,porém,quis sair dessa vida e fugiu de casa pra ir pra faculdade.
Após a descoberta de uma pista,Sam decide voltar pra faculdade,mas acaba por ver Jessica incinerada diante de seus olhos,como aconteceu com sua mãe.Então,ele decide ir com seu irmão procurar seu pai e o demônio de olhos amarelos.No caminho,enfrentam diversas criatura sobrenaturais.
Conforme o tempo passa,os dois encontram seu pai,e um antigo aliado do pai,Bobby Singer.É descoberto que Sam possui poderes sobrenaturais,que estão ligados,de alguma maneira,ao demônio que matou sua mãe.Também conseguem O Colt,uma arma lendária,que diziam ser capaz de matar qualquer coisa,inclusive demônios.John pretende usá-la para matar o demônio de olhos amarelos.
Então,no último episódio,um caminhão causa um acidente no carro,com Sam,Dean e John dentro dele.

Segunda Temporada

Após o acidente,Dean está em coma no hospital,e é visitado por um Ceifeiro,que diz que está lá para levá-lo para o Além.Dean se recusa a ir por um tempo.Logo,John convoca o demônio de olhos amarelos e faz um pacto,aonde lhe entrega O Colt e sua própria alma em troca da vida de Dean.Assim,John Winchester morre.
Após a morte de John,Sam e Dean conhecem outras pessoas,como Ellen Harvelle,proprietária de um bar de estrada e conhecedora de assuntos sobrenaturais,e sua filha Jo.Eram antigas aliadas de John. Também conhecem Gordon Walker,um caçador de vampiros que se revela mais violento que muitos demônios,e,posteriormente,passa a caçar Sam,devido às suas mediunidades demoníacas.
Após uma cadeia de eventos,o demônio de olhos amarelos,chamado de Azazel,reúne todas as “crianças especiais” como Sam para uma espécie de disputa,aonde apenas um sobreviverá.Com isso,pretende abrir o portal do inferno.Porém,Dean,Bobby e Ellen conseguem detê-lo parcialmente,e Dean finalmente consegue matar Azazel,com O Colt,que estava com ele.Mas o preço é alto:Sam morre,e o portal do inferno deixa escapar muitos demônios,e também John Winchester,que estava lá devido ao pacto que fez,mas consegue libertar sua alma e vai para o Além.
Para salvar seu irmão,Dean faz um pacto com um demônio,aonde recebe apenas mais um ano de vida.

Terceira Temporada

Agora,todos correm pra tentar salvar a alma de Dean.Aparece Ruby,uma demônio que possui uma faca capaz de matar demônios.Ela passa a ajudar os Winchester,por razões desconhecidas.Também aparece Bela Talbot,uma Caçadora de Recompensas que passa a ser um obstáculo para os Winchester. Ruby ajuda Bobby a reconstruir O Colt,que havia sido destruído. Gordon,que havia sido preso,sai da prisão e vai atrás de Sam,mas é transformado e vampiro,e,posteriormente,morto pelos Winchester. Também aparece uma demônio chamada Lilith,que está atrás de Sam.

Bela rouba o Colt dos Winchester e supostamente o entrega a Lilith,numa tentativa de salvar sua vida de um pacto,mas não funciona,e ela acaba morta.

O ano se passa e o pacto de Dean não é quebrado,então,nas últimas horas de Dean,eles vão atrás de Lilith pra tentar quebrar o pacto.Ruby tenta avisá-los que ainda não estão prontos para enfrentar Lilith,mas os dois roubam sua faca e vão até Lilith.Porém,ela os derrota e cães do inferno matam Dean,que vai pro inferno.

Quarta Temporada

Quatro meses após a morte de Dean, Sam, deprimido pela morte do irmão, passa a exercitar suas habilidades demoníacas com Ruby para se vingar de Lilith. Dean, porém, está sendo torturado no inferno, enquanto uma proposta é lhe feita todos os dias pelo demônio Alastair: “vire um torturador de almas, que a sua será poupada”. Após quarenta anos, equivalente a quatro meses terrestres, Dean é ressuscitado pelo anjo Castiel, para que ele sirva as ordens do Céu. Além de Castiel, outros anjos estão na Terra, como Anna e Uriel, para impedir que Lilith quebre os 66 selos que mantêm Lúcifer preso, e que trarão o Apocalipse.Também conhecemos Alastair,um demônio torturador.

Castiel encarrega a missão de preservar os selos a Dean. Há centenas de selos, mas Lilith só precisa quebrar 66, e isso torna a tarefa difícil, uma vez que não se sabe quais selos ela pretende quebrar.

É feita uma revelação a Dean: ele é o primeiro selo e somente ele poderá impedir a quebra dos demais. Enquanto isso, Sam está tomando sangue de demônio, fazendo com que seus poderes fiquem cada vez mais fortes.No decorrer da jornada os dois irmãos

acabam encontrando uma série de livros "sobrenatural", que conta exatamente toda a história dos dois e termina quando Dean é mandado pro inferno. Em busca do autor dos livros acabam encontrando Chuck, e descobrem que ele é um profeta de Deus, e esta escrevendo livros que um dia serão conhecidos como "evangelho Winchester".

Alastair é morto,após ser interrogado por Dean,a serviço do Céu.

Uma série de acontecimentos separa os irmãos e ambos fazem o que acham que devem fazer. Dean aceita obedecer as ordens dos céus e dos anjos, e Sam foge com Ruby a procura de Lilith. Castiel conta a Dean que Lilith é o último selo e Dean descobre que os anjos querem que o Apocalipse aconteça, e, consequentemente, os dois se rebelam contra as ordens dos céus, indo até o convento onde Sam confronta Lilith. Ao chegar ao convento, Ruby impede que Dean entre na sala, e Sam usa todo o seu poder contra Lilith, matando-a. Com isto, Lúcifer é libertado, e Ruby conta a Sam que desde o início quis trazer Lúcifer à Terra, e que ele (Sam) era o escolhido para a missão desde que nasceu. Revoltado, ele a segura e Dean a golpeia com a faca mágica.

Quinta Temporada

A passagem para a libertação de Lúcifer é aberta, e surge uma grande luz onde escorreu o sangue do último selo. Dean e Sam se desesperam, tentam fugir mas a porta é trancada. Eles estão presos e não têm como fugir, a luz continua aumentando e um som alto e agudo é ouvido. De repente eles acordam num avião, vendo a abertura da porta de Lúcifer de cima, que causa um grande clarão e pane. No outro dia, estão em um carro ouvindo notícias ruins, já que começou o Apocalipse. Eles vão atrás do profeta Chuck, que afirma que os arcanjos explodiram Castiel e pressente que os anjos vinham chegando.

Zacariah chega à casa de Chuck e afirma que os anjos precisam agora de Dean antes que Lúcifer encontre seu receptáculo (o corpo que foi escolhido para que ele o possuísse). Dean se recusa a ajudá-los e consegue escapar.

Bobby acaba preso em uma cadeira de rodas durante uma batalha com demônios.

A Quinta Temporada foca-se em uma batalha entre o céu, o inferno e a humanidade. Lúcifer tentando achar Sam e libertando os Cavaleiros do Apocalipse e Zacariah a procura de Dean para

entregá-lo a Miguel. Castiel a procura de Deus e os irmãos tentando achar uma maneira de parar com o Apocalipse, às vezes tomando decisões que vão contra tudo o que eles acreditam.

Com a ajuda de uma fã dos livros Sobrenatural,os Winchester descobrem que O Colt estava com um demônio chamado Crowley,antigo braço direito de Lilith.Crowley lhes dá O Colt,com a promessa de que o usariam para matar Lúcifer.

No decorrer da temporada,os Ellen e Jo são mortas,para permitir que os Winchester atirem em Lúcifer com O Colt.Porém,é surpreendente quando descobrem que nem O Colt é capaz de matar Lúcifer.

No decorrer da temporada eles encontram o arcanjo Gabriel, que aliás é uma cara conhecida em Supernatural, que lhes dá uma chance de derrotar Lúcifer, e os arcanjos Rafael e Miguel.

Por fim,Gabriel os conta que para selar Lúcifer na jaula,é necessário se conseguir os aneis dos quatro Cavaleiros do Apocalipse.Eles conseguem,então Sam decide dizer “sim” a Lúcifer e depois pular no Abismo,prendendo Lúcifer com ele.Bobby vende sua alma a Crowley pra conseguir saber aonde Lúcifer está,e Crowley o recompensa lhe devolvendo a capacidade de andar.O plano funciona,e Sam cai no Abismo,junto com Lúcifer e o Arcanjo Miguel.

Sexta Temporada

Sam inesperadamente volta,junto com o avô dos irmãos,Samuel.Dean,que estava vivendo uma vida tranquila com uma antiga namorada,Lisa,volta a caçar com o irmão.
No decorrer da temporada,Bobby consegue sua alma de volta,e descobre-se que Sam perdeu sua alma,que ainda está na jaula de Lúcifer.Crowley diz que ele quem tirou Sam do inferno,e que só irá pegar sua alma de volta se os dois caçarem os Alphas (os primeiros) das criaturas sobrenaturais.Ainda descobrem que Crowley também trouxe Samuel pelo mesmo motivo,com a promessa de que ressuscitaria Mary,mãe de Sam e Dean.
Com a ajuda de Meg e Castiel,prendem Crowley,que revela que não poderia pegar a alma de Sam de volta.
Então,Dean entra em contato com o Cavaleiro do Apocalipse Morte,e,após substituí-lo por um dia em seu trabalho,consegue a alma de Sam de volta.Porém,Morte o avisa de que construiu um muro na consciência de Sam,que esconde todas as experiências

que sofreu na jaula,e que esse muro não deve ser quebrado,pois pode trazer consequências terríveis para Sam.

Quando esse livro foi escrito,a história tinha se desenvolvido até esse ponto.

NPC's

NPC's são personagens para ser usados pelo Mestre.Aqui mostraremos as estatísticas de cada um deles,para que possam ser utilizados em jogo.

Dean Winchester
F3,H3,R4,A2,PdF5
Vantagens:Parceiro (Sam Winchester),Aparência Agradável,Exorcismo,Noção do Perigo,Arma Viva
Desvantagens:Código de Honra dos Heróis,Devoção,Fúria
Perícias:Máquinas 50%,Manipulação 60%

Sam Winchester
F3,H4,R3,A2,PdF5
Vantagens:Parceiro (Dean Winchester),Aparência Agradável,Exorcismo,Prever o Futuro,
Desvantagens:Código de Honra dos Heróis,Fúria,Má Fama
Perícias:Manipulação 75%

John Winchester
F4,H5,R4,A1,PdF5
Vantagens:Aliados (Sam,Dean Winchester,Bobby Singer),Exorcismo,Bom Senso
Desvantagens:Código de Honra dos Heróis,Devoção (encontrar o assassino de sua esposa),Má Fama,Fúria
Perícias:Manipulação70%,Máquinas 50%

Ruby
F5,H3,R3,A3,PdF4
Vantagens:Aparência Inofensiva,Bom Senso,Imortal,Memória Expandida,Noção do Perigo,Possessão,Manipulação Física 2º Nível
Desvantagens:Má Fama,Terreno Desfavorável (igrejas e lugares sagrados)
Perícias:Manipulação 70%

Bobby Singer
F2,H3,R3,A2,Pdf4
Vantagens:Manutenção de Armas,Exorcismo,Interrogatório,Bom Senso,Noção do Perigo,especialista.
Desvantagens:Devoção
Perícias:Máquinas 60%,Idiomas 50%

Jo Harvelle
F3,H3,R2,A1,Pdf3
Vantagens:Aparência Inofensiva,Exorcismo
Desvantagens:Nenhuma
Perícias:Nenhuma

Castiel
F5,H5,R5,A3,PdF0
Vantagens:Bom Senso,Toque Divino,Ira do Senhor,Cura do Senhor,Noção do Perigo
Desvantagens:Devoção

Lilith
F5,H5,R4,A4,PdF5
Vantagens:Manipulação Física 3º Nível,Arma Viva,Manipulação,Aparência Inofensiva,Possessão, Imortal,Memória Expandida,Bom Senso,Noção do Perigo,Poder Oculto
Desvantagens:Má Fama,Terreno Desfavorável

Crowley
F5,H4,R3,A2,PdF5
Vantagens:Manipulação Física 3 Nível,Arma viva,Possessão,Memória Expandida,Bom Senso,Noção do Perigo,Poder Oculto
Desvantagem:Má Fama
Perícias: Manipulação 50%

Criaturas Sobrenaturais

Aqui mostramos uma pequena lista de criaturas sobrenaturais que podem ser usadas em campanha.Às vezes os pequenos casos,sem envolvimento apocalíptico,são os mais interessantes e divertidos.Para ajudar nisso,oferecemos essa lista.
Se o monstro desejado não estiver aqui o Mestre deverá criá-lo para a campanha.

Metamorfo
F1-3,H2-4,R2-4,A2,PdF1-3 normal
4/6/8 PVS
Idêntico se copiar o outro,mata arrancando a pele.Só pode manter a forma por no máximo 1d + 2meses.
Insano
Fraqueza:Bala de Prata

Ghoul
F1-2,H0-2,R1-2,A0-2,PdF0
2/4 PVS
É carniceiro.
Fraqueza:Tiro na Cabeça (Teste de Habilidade Normal)

Wendigo
F2,H2,R2,A2,PdF0
2/4 PVS
Garras:3 ataques por turno F+ 1d
Patada: F+H+1d
Correndo Patada:F4+H+1d
Mordida:F+H+3d
De dia -1 em todos os atributos
É um humano que se tornou uma criatura sobrenatural após ter comido a carne humana por muito tempo.Nesse período em que se alimentava de carne humana,ia adquirindo habilidades como escalar árvores,farejar,audição mais aguçada,entre outras.Mas ele tinha uma única fraqueza, o fogo, pois uma de suas habilidades é suportar ferimentos inconstantes.

Lamia
F1-3,H2-3,R3,A1,PdF0
4/6 PVS
Muda pra forma humana
Fraqueza:Cortar a cabeça
Manipulação 40%
Lamias são mulheres metade humanos da cintura pra cima e metade leoas pra baixo,embora normalmente usem uma camuflagem humana para disfarçar.São devoradoras de homens,a quem atraem usando de sedução e manipulação.Às vezes,antes de o devorar,acasala com os mais atraentes (pois não existem Lamias machos,e elas só se reproduzem sexuadamente).

Cão do Inferno
F2-3,H2-3,R1-2,A0,Pdf0
2/4 PVS
Invisível
Bandos de 1d-2
F+H+1d

Múmias
F2-4,H1-4,R3-5,A3-5,PdF0
6/8/10 PVS
Ataque adoenta,se falhar no Teste de Resistência sofre um redutor -1 em todos os status.Pode ser curado com um Teste de Medicina.
Invulnerável a tudo menos fogo.
Nunca podem se afastar muito da tumba,se amanhecer e estiverem a mais de 100 m,perdem 1 Pv por turno até morrerem.

Predador dos Sonhos
F2-4,H3,R1-2,A3,PdF3-4
2/4 PVS
Ao entregar seu DNA e dormir,você acaba entrando no território dele,aonde terá que vencer seus próprios medos e depois matar o predador.

Tigre-Sombra
F2-3,H3-4,R3,A0,PdF0
6 PVS
Membros elásticos:podem alcançar em até 10 m
De uma a 3 cabeças,4 a 6 patas,atacando com 2 a 4 delas (F+1d),1d-2 tentáculos (Membros elásticos) F+1d
Atacar exige teste de H-2
Fraqueza:Bala de Prata

Vampiro
F2-5,H2-6,R3-6,A1-5,PdF2-5
6/8/10/12 PVS
Dependência
Temores Vampirescos:água benta,fogo ou religião causam Pânico
Fraqueza:Decapitação

Lobisomem
F2-5,H2-6,R3-6,A1-5,PdF2-5
6/8/10/12 PVS
Metamorfose, Arma Viva

Fraqueza: Bala de Prata
Se for morto por Lobisomem,deve fazer Resistência +2 ou contrai a maldição

Demônio
F3-4,H2-4,R4,A2-3,PdF2-5
Pv 8
Fraqueza:Exorcismo
Manipulação Física,Teste de Habilidade -2 pra escapar,PdF+H+1d
Arma Viva

Trickster
Estaca de madeira no coração
Muda a realidade para atormentar as pessoas
F1-2,H2-4,R2,A1-5,PDF3-5
4 PVS

Espírito Desencaminhado
Preso ao corpo,mata o alvo em 2d-2 dias
Pra mandar embora,salgar e queimar ossos ou convencê-lo.Argumentação requer Manipulação,e teste de +1.Se falhar,repete o teste em 3 turnos.

Deus Pagão
F1-3,H2-3,R2,A1,PdF1-3
Fraqueza:Destruindo objeto de culto

Homem do Gancho
F2-4,H1-2,R1,A2,PdF0
Fúria
Fraqueza:Queimar os Restos

Dama de Branco
F1-2,H3,R3,A0,PdF0
Fraqueza:Só é possível matá-la levando-a no lugar aonde a própria matou os filhos ou salgando e queimando seu corpo

Torpor
F1-2,H0-2,R1-2,A0-2,PdF0
Ataque Paralisante:F+H+1d.Não dá dano,mas se a vítima errar no teste de Resistência +1 ela é paralisada por 1d+2 turnos.
Fraqueza:Fogo

Succubus
F3-4,H3-5,R4,A2-3,PdF2-5
Fraqueza:Perfura com galho de salgueiro velho encontrado nos Países Baixos,e só um padre pode matar ela
Perícia Manipulação 80%

Golem
F3-4,H1-2,R4,A2,PdF0
Fraqueza:Matando quem invocou

Rakshasa
F3-4,H2-3,R4,A3,PdF2-3
Revive os mortos
Fraqueza:Faca feita de puro bronze

Bicho-Papão
F2-3,H2,R3,A1,PdF0
Fraqueza:Eletricidade
Ele não possui um lado (Bem ou Mal) trabalha pra ambos sem receber salário.Segundo a lenda,todos temos planos de vida e o único que poderá mudar isso é ele.Já que muitas pessoas morrem sem a interferência dele,elas ficam vagando no nosso plano,aonde ele teria que retirá-las para o outro mundo.
Diferente do que pensamos,ele está apenas fazendo com que tudo mantenha-se em ordem,
já que nada poderá ser feito contra...
Com estudos baseados nas lendas,estudiosos chegaram à conclusão de que ele,ao tocar alguém,poderá matá-la de derrame,ou muitas vezes poderá causar desastres como acidente,suicídio,assassinato,ou algo do gênero.

Rugaru
F2-3,H2,R2,A1,pdf0
Tipo de wendigo
Fraquesa:fogo

Daevas
F4,H3,R3,A1,pdf5
Demônios sombras zoroastrianos. São selvagens e animalescos, tipos de pitt bulls demoníacos. Os Daevas precisam ser invocados para atacar através de um ritual antigo e extremamente macabro, e isso é um trabalho muito arriscado, pois tendem a matar seu

invocador. Ninguém conhece suas aparências físicas, pois não são vistos há milênios.
Como exterminá-los?
Não há como exterminá-los. Para o invocador perder o controle sobre eles, basta destruir o altar do ritual e os Daevas se voltarão contra ele. Como são demônios sombras, outra maneira de rebelá-los é acendendo uma luz muito forte no local em que se encontram, mas não se engane, assim que a luz acabar, eles logo voltarão.

Shtriga
A lenda da Shtriga tem origem na Albânia, mas há lendas que datam da antiga Roma. Trata-se de uma bruxa que se alimentaria de energias vitais de qualquer tipo de pessoa, mas principalmente de crianças, pois tem uma energia vital mais forte. Elas só atacam à noite. De dia pode se passar por qualquer pessoa, principalmente por senhoras de muita idade. É invulnerável a qualquer arma feita por Deus ou pelo homem (exceto nas horas que se alimenta). Mais conhecida como Strix.
Como exterminá-las? Shtrigas são invulneráveis à todas armas de Deus e dos homens, mas tornam-se vulneráveis enquanto se alimentam e podem ser atingidas com metal sagrado, a Prata.

Espectro
Não se sabe a origem mas preferem ficar em hospícios,
ele deixa as pessoas loucas com um toque.
Prefere os loucos por que se eles disserem que viram um monstro ninguém acredita,
alimentam-se de cérebros.
Fazem um buraco no crânio dos loucos e sugam eles ate secarem.
O único jeito de matar é com prata.
F2,H3,A1,R3,PDF0

Itens Especiais

Colocaremos aqui alguns itens marcantes na série,que os jogadores podem conseguir,se souberem aonde está,dependendo da temporada em que estiver sendo situada a história.

O Colt

É conseguido em campanha.Vem com 6 balas.Um tiro desse revólver,que exige um Teste de Habilidade -3,mata qualquer demônio ou criatura maligna (não mata anjos).Se acabarem essas

balas,é possível criar outras 6 com a habilidade Manutenção de Armas 4º Nível,sob a supervisão de um demônio.O tempo para produção é de 7 dias.

Faca da Ruby

É conseguida em campanha,roubada ou emprestada com os irmãos Winchester.Mata qualquer demônio instantaneamente,sem deixar rastros,e sem salvar o corpo hospedeiro.Os Testes a serem realizados são os mesmos de um ataque comum.Nesse aspecto,não há diferença entre esta faca e uma faca comum.

Diário de John Winchester

É conseguida em campanha,roubado ou emprestado com os irmãos Winchester.De posse dele,qualquer caso é esclarecido na metade

do tempo necessário,e a fraqueza do inimigo é automaticamente localizada nesse caso.Um Especialista que use o diário pode chegar à conclusão do caso em apenas dois dias,e ainda memorizar as fraquezas dos monstros,se algum dia devolverem o diário,no caso de terem pego emprestado.

NOTA:Roubar a Faca da Ruby e/ou Diário de John winchester resulta em Má Fama instantânea e inimizade de Sam e Dean Winchester.Se ocorrer quando está de posso de Ruby,resulta em inimizade da mesma.No caso de empréstimo,não receberá fama alguma,a menos que não devolva no prazo estipulado.Então,receberá Má Fama.
Roubar The Colt dá Boa Fama,mas Inimizade de Lilith e de qualquer demônio.

Primeira Aventura
O Mártir de Seattle

Esta aventura foi escrita para ajudar Mestres novatos a apresentar o jogo aos jogadores.É feita pra dois ou três jogadores,e pode ser finalizada em uma sessão de jogo,se não for aprofundada.Porém,eu aconselho que seja aprofundada.Afinal,qual é a graça de se jogar um jogo e terminá-lo rápido demais?
A aventura pode começar em qualquer lugar,hora ou temporada,e é programada pra ter começo e fim definidos.Mas o Mestre pode mudar o que achar necessário,de modo que possa adicionar novos ganchos de história.
Se você não for o Mestre,pare de ler AGORA!NESSE SEGUNDO!!
Do contrário,você vai apenas estragar sua diversão.
Você é o Mestre?Quer conhecer uma aventura para introduzir jogadores novatos ao jogo?
Se é assim,prossigamos.

Introdução

O Mestre pode juntar os jogadores por uma feliz coincidência em qualquer lugar ou hora.Eu aconselho que se dê uma cena rápida no bar Harvelle's Roadhouse,pois é um bom lugar pra reunir caçadores.Anjos ou Caídos podem perfeitamente estar lá disfarçados,sem que ninguém saiba de sua real identidade,enquanto demônios terão mais dificuldade,pois deve haver no mínimo um caçador paranoico que mantém o EMF ligado todo o tempo...

A clássica cena dos jogadores num bar é famosa nos RPGs,desde Dungeons & Dragons.Uma taverna,um velhinho que vem e fala rumores sobre alguma possível aventura,os jogadores se olham com aquela cara de “por que não?” e saem pra viver aventuras juntos.
Porém,aqui podemos usar Ellen,Jo ou Ash pra apresentar a aventura (convenhamos,é muito mais interessante receber uma missão da boca da Jo do que de um velhote de bar).As informações a serem oferecidas são as seguintes:
Um jornal diz que,há dois dias,em Seattle,um baixista de uma banda cover local foi encontrado morto com detalhes no mínimo bizarros.Marcas de corte,perfuração,mordidas,e o mais macabro de tudo:os olhos foram arrancados.
Seattle é o lugar dos Estados Unidos aonde nasceu o estilo grunge,durante os anos 90,com bandas famosas como Nirvana,Pearl Jam e Alice In Chains.ali,inclusive,vivia Kurt Cobain,o maior ícone mundial do estilo grunge,e criador do mesmo.Embora não seja um personagem,Kurt Cobain é um ícone importante na aventura,então,se ninguém conhecê-lo (o que é pouco provável),explique aos jogadores.Um anexo de um pequeno resumo sobre Kurt Cobain segue no final.
Quando os jogadores decidem ir investigar,podem ir até a delegacia dar uma olhada no cadáver.O cadáver revelará todas as marcas que o jornal disse,mas nenhuma frequência EMF,enxofre,nem nenhum sinal que indicaria algo sobrenatural.Nenhum Especialista do grupo saberá dizer que criatura sobrenatural é essa.
Na delegacia,se depararão com os outros dois membros da banda,e uma garota chorando desconsolada,e o delegado tentando consolá-la.
Se interrogarem os dois membros,eles dirão que aconteceu quando eles terminaram um show.O baixista quis ir a pé,pra casa,mas foi assassinado no meio do caminho.Com uma pesquisa mais profunda eles dirão que ele andava estressado esses dias,e que estava bastante nervoso no dia,pois foi o primeiro show grande que eles fizeram.
A garota não estará em condições de falar,mas o delegado dirá que ela é sua sobrinha,e que era amiga da vítima.Também fornecerá informações sobre o local aonde o show foi feito,o local aonde o corpo foi encontrado (na frente da casa de uma senhora) e o endereço da senhora.
Daí os jogadores podem investigar em diversos lugares.Aqui estão listados os possíveis lugares e o que encontrarão lá.

*O local aonde houve o show:Nenhuma frequência EMF,enxofre,pelo de lobisomem...nada que possa denunciar uma criatura sobrenatural.Nem nada muito importante para a investigação.
*Casa dos membros da banda:Idem acima.
*Casa da senhora:Idem acima.
*Casa da garota chorando:Na garagem encontrarão uma espécie de santuário,cheio de pôsteres grunge,das bandas citadas acima,e um do Kurt Cobain em tamanho real,aonde está pichado “O Mártir de Seattle”,e um contrabaixo que a garota dirá ter pertencido à vítima.No quarto dela,encontrarão um minúsculo sinal EMF em uma poltrona que fica lá.Muito pequeno pra se pensar que há um demônio presente,mas muito grande para se ignorar completamente.
Agora,quanto ao interrogatório:
*Sra Montgomery (a senhora que encontrou o cadáver):Nada de mais.Apenas que saiu de casa de manhã e encontrou o corpo no meio de sua calçada.
*Andy Jones e Buck Stone (respectivamente,o baterista e o guitarrista/vocalista/frontman da banda):Os dois falarão mal de Alice Steven,a garota que estava chorando na delegacia.Dirão que ela era uma groupie da banda,mas que só ligava pra vítima,e que vivia interferindo nos assuntos da banda,dizendo que ele devia ser o frontman e guitarrista da banda.A descreverão como uma chata insuportável,e que talvez o motivo pro estresse da vítima fosse ela.Também dirão que antes do show ela foi conversar com a vítima,e que ele perdeu a paciência e gritou alto com ela,antes de irem pro palco.Não deu tempo de saberem o que ela falou.
*Delegado:Admitirá que conhecia a vítima,e que não gostava dele,pois considerava ele má companhia para a sobrinha,ele e sua “banda de vagabundos”.
*Alice Stevenson:Dirá que sente muito a morte dele,mas que espera que essa morte dele faça com que seu nome fique na história,como o de Kurt Cobain ficou.Expressará muito sua admiração por Kurt Cobain,e dirá que gostaria muito de ver a vítima se tornar uma lenda tal qual ele.
Nenhum deles dirá nada sobre algum ocorrido sobrenatural que houve na cidade,nem boatos,lendas,ou nada assim.
Uma pesquisa mais a fundo revelará que em 1994,data do suicídio de Kurt Cobain,muitos fãs da cidade cometeram suicídio em massa,devido a morte de seu ídolo.Não contribuirá pra investigação,apenas servirá para os jogadores prestarem atenção na figura de Kurt Cobain.

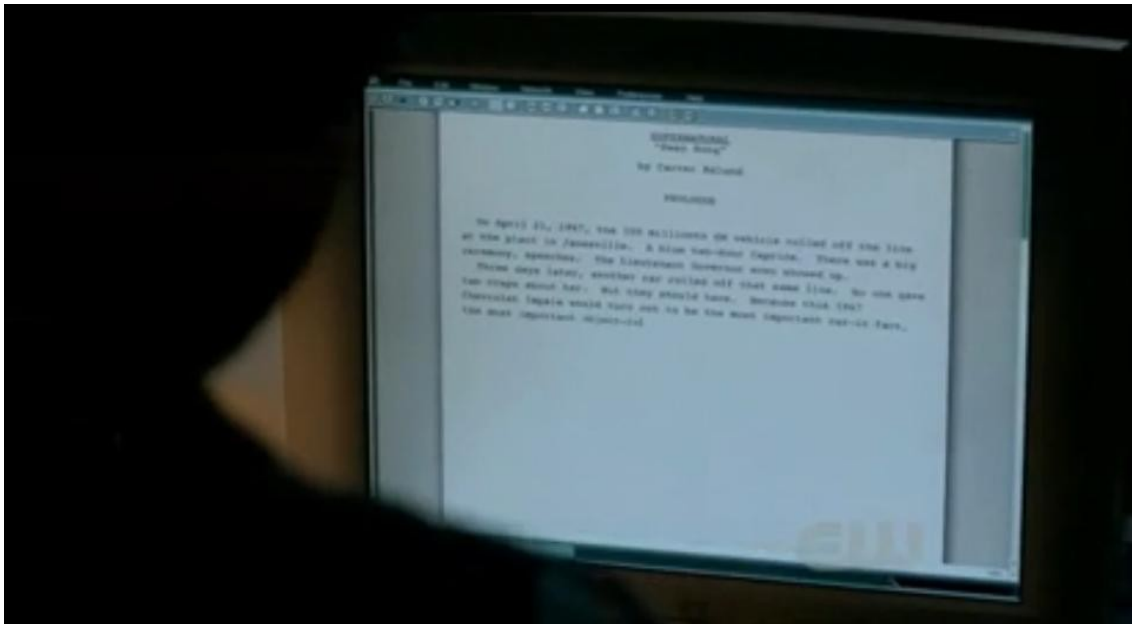
O que realmente aconteceu

A vítima se chamava Eddie Fox,baixista de uma banda cover do Nirvana chamada Stox.Ele estava satisfeito com seu papel,ainda que secundário.Mas sua fã,Alice Steven,vivia insistindo para que ele fosse o frontman da banda,e passasse a tocar guitarra ao invés de baixo.A garota vivia o estressando,mas ele aceitava apenas porque,embora nenhum de seus amigos soubesse,ela era sua meia-irmã,que ele amava muito.Assim,ele apenas tolerava a presença dela nos ensaios,e,às vezes,ia ensaiar na casa dela,aonde havia um baixo velho seu que ficava na garagem.
Duas semanas antes de Eddie morrer,Alice recebeu uma visita em seu quarto: uma Succubus.Ela ofereceu ajuda para poder transformar Eddie em uma lenda tal qual Kurt Cobain.E não cobrou nada em troca.
Alice ficou com medo,mas não contou pra ninguém.Afinal,ninguém acreditaria.E noite após noite a Succubus vinha e conversava com ela,a encorajando mais e mais a insistir para que Eddie se tornasse o frontman da banda.Alice,apesar de assustada,passou a confiar na Succubus.Até que a Succubus diz como Eddie ficará eternizado:com uma morte horrível e grotesca.Eela quem deve fazer isso.
Alice voltou a ficar assustada,e tentava de todo jeito fugir da Succubus,mas ela a perseguia sempre.Foi gerando uma pressão intensa nela,até que ela finalmente atendeu ao pedido.
Na noite do show,antes deste acontecer,Alice foi falar com Eddie no camarim,tentar contar pra ele tudo que estava passando.Mas Eddie,que já estava furioso e estressado,grita com ela,chamando-a de intrometida,e vai pro palco.
Então,quando Eddie vai pra casa,Alice o mata.Ela mesma faz todos os detalhes macabros de sua morte,inclusive as mordidas,e depois foge,horrorizada com o que fez.
Após a morte de Eddie,Alice começa a sofrer de remorso,e a Succubus volta a aparecer pra ela,fazendo com que seu peso na consciência aumente cada vez mais e ela fique cada vez mais depressiva.Se os jogadores não resolverem o caso em até uma semana,Alice se suicidará,e morrerá com ela a última chance de capturar a Succubus.
O Mestre pode adicionar,modificar ou remover qualquer detalhe que não ache bom para seus planos.Boa Sorte!

Apendice:Kurt Cobain

Kurt Donald Cobain (Aberdeen, 20 de Fevereiro de 1967 — Seattle, 5 de Abril de 1994) foi um cantor, compositor e músico estadunidense, mais conhecido como o vocalista e guitarrista da banda de rock Nirvana.

Com o single "Smells Like Teen Spirit" do segundo álbum do Nirvana, "Nevermind" (1991), o Nirvana encontrou o sucesso, popularizando um subgênero do rock alternativo chamado grunge. Outras bandas grunge de Seattle, como Alice in Chains, Pearl Jam e Soundgarden ganharam também um vasto público e, como resultado, rock alternativo tornou-se um gênero dominante no rádio e na televisão nos Estados Unidos do início à metade metade da década de 1990. O Nirvana foi considerada a banda "carro-chefe da Geração X", e seu vocalista, Kurt Cobain, viu-se com ungido pela mídia como porta-voz da geração, mesmo contra sua vontade.[1] Cobain estava desconfortável com a atenção que recebeu, e colocou seu foco na música da banda, acreditando que a mensagem da banda e sua visão artística tinham sido má interpretadas pelo público, desafiando a audiência da banda com o seu terceiro álbum In Utero (1993).

Durante os últimos anos de sua vida, Cobain lutou contra o vício em heroína, doenças, depressão, fama e imagem pública, bem como as pressões ao longo da vida profissional e pessoal em torno a si mesmo e de sua esposa, a cantora Courtney Love. Em 8 de abril de 1994, Cobain foi encontrado morto em sua casa em Seattle, vítima do que foi oficialmente considerado um suicídio por um tiro de espingarda na cabeça. As circunstâncias de sua morte, por vezes, tornam-se um tema de fascínio e debate. Desde sua estréia, o Nirvana, com Cobain como compositor, vendeu mais de 25 milhões de álbuns nos Estados Unidos, e mais de 50 milhões em todo o mundo.

Considerações Finais

Bem,aqui encerramos.Desejo sinceramente que todos apreciem esse trabalho e se divirtam.
RPG é um mundo de diversão,muito maior do que apenas Supernatural e 3D&T.Se gostou,pesquise mais.Afinal,conhecimento nunca é demais,não é?
E,pra encerrar,gostaria de deixar claras duas regras:

*O que acontece no jogo permanece no jogo.
*Se o grupo não estiver se divertindo,vocês estão fazendo isso errado.Mesmo que estejam quebrando todas as regras do livro.

E aqui encerra esse projeto.Qualquer dúvida,entrem em contato comigo no e-mail “*caue_drake*@hotmail.com”,ou no formspring “*lcorleone”*.Um abraço a todos e muito obrigado.

Saving People
Hunting Things
The Family Business

Ficha de Personagem

Nome: Dean Winchester

Força	●●●○○
Habilidade	●●●○○
Resistência	●●●●○
Armadura	●●○○○
Poder de Fogo	●●●●●

Pontos de Vida: 20 PVs

Experiência: ○○○○○○○○○○○

Vantagens

Aliado (Sam Winchester)
Aparência Agradável
Noção do Perigo
Arma Viva
Exorcismo
Perícia Máquinas 50%
Perícia Manipulação 60%

Desvantagens

Código de Honra dos Herois
Devoção (varia de temporada pra temporada)
Fúria

História

Dean Winchester é o mais velho dos irmãos Winchester.Quando sua mãe Mary morreu,seu pai se tornou um caçador para encontrar o demônio que a matou.Dean cresceu e aprendeu a se tornar um caçador.Anda pelo país no Chevy Impala 1967 de seu pai caçando criaturas sobrenaturais,dizendo ser "o negócio da família".

É mulherengo e sarcástico,como já foi dito,"a encarnação da Luxúria e Gula".Porém,tem um bom coração,se importa com as pessoas que salva em suas caçadas,e se preocupa especialmente com seu irmão Sam.

Conceito: Caçador

Equipamentos

O Colt
Faca da Ruby
Diário de John Winchester
Glock 20
Roupa Formal
Lanterna
Colete Padrão
Sal (3 unidades)

Munição

The Colt (6 unidades)
Glock 20 (20 unidades)

Ficha de Personagem

Nome: Sam Winchester

Força	●●●○○
Habilidade	●●●●○
Resistência	●●●○○
Armadura	●●○○○
Poder de Fogo	●●●●●

Pontos de Vida: 15 PVs

Experiência: ○○○○○○○○○○

Vantagens

Aliado (Dean Winchester)
Aparência Agradável
Exorcismo
Prever o Futuro
Perícia Manipulação 75%

Desvantagens

Código de Honra dos Herois
Fúria
Má Fama

História

Sam Winchester é o irmão Winchester mais novo.
Sam cresceu em uma vida de caçadas,junto de seu irmão Dean e seu pai John,mas nunca concordou com esse estilo de vida,tanto que,assim que pôde,fugiu de casa para ir pra universidade.
Um dia,Dean Winchester veio procurá-lo buscando ajuda para encontrar seu pai,mas Sam recusou.Após isso,a namorada de Sam,Jessica,é morta incinerada na sua frente,como sua mãe foi.Então,Sam volta a caçar para encontrar quem matou sua namorada.
Sam se importa com seu irmão Dean,mas tem uma natureza essencialmente egoista.

Conceito: Escolhido

Equipamentos

O Colt
Faca da Ruby
Diário de John Winchester
Glock 20
Roupa Formal
Lanterna
Colete Padrão

Munição

O Colt (3 unidades)
Glock 20 (20 unidades)

SUPERNATURAL
www.aullidos.com